

Disciplinas do 1º e 3º período mestrado em DESIGN - PPGD - início: 05/09/2022

METODOLOGIA DA PESQUISA EM DESIGN

DISCIPLINA OBRIGATÓRIA

Profa. Doris Kosminsky

Profa. Julie Pires

Segundas, 13h-16h

Proposta do curso

A disciplina aborda as metodologias para o desenvolvimento de pesquisas, empregando diferentes olhares de autores distintos. Objetiva oferecer ao mestrando uma visão panorâmica das possíveis abordagens metodológicas e de estruturação da pesquisa com base nos objetivos e recortes desejados. Enfatiza a estruturação do projeto de pesquisa dentro de temas e estudos de caso.

DESIGN E SOCIEDADE

Professora Fernanda de Abreu Cardoso

Código da disciplina: BAP710

Segundas, 9h-12h

Ementa

Design como representação social. A atividade, a prática e a produção do design são examinadas considerando suas dimensões simbólicas e o contexto social em que estão inseridas. Considerando o design como um campo de produção de bens simbólicos, o enfoque desta disciplina se dá sobre o modo como as estruturas sociais operam a criação da dimensão imaginária ou do universo simbólico, a base das representações sociais. Pretende-se examinar de que modo o contexto social de produção do design tem reflexos na própria produção, no consumo e na legitimação de bens, sejam eles materiais ou simbólicos, assim como no julgamento de valor desses bens e dessas práticas.

Dinâmica das Aulas

Debates a partir da leitura prévia de textos selecionados.

Avaliação

Ao final do curso deverá ser apresentado um artigo relacionando a pesquisa em desenvolvimento do aluno com as reflexões e debates em sala de aula e os textos da bibliografia da disciplina.

Bibliografia

- BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2006
- _____. **A produção da crença - contribuição para uma economia dos bens simbólicos**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2008.
- _____. O mercado de bens simbólicos. In: **A economia das trocas simbólicas**. Organização Sérgio Miceli. 6. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009, p.99-181
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Ed. São Paulo: Edusp, 2006
- CARDOSO, Fernanda. **O universo simbólico do design gráfico vernacular**. Tese de Doutorado em Design PUC-Rio, 2010
- CIPINIUK, Alberto. **Design: o livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, São Paulo: Editora Reflexão, 2014
- ALMEIDA, Marcelo Vianna Lacerda de. "Design Social: Definição constituída no complexo social", p. 6027 . In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)**. São Paulo: Blucher, 2019.
- FORTY, Adrian. **Objetos de desejo. Design e Sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007
- RYBCZYNSKI, Witold. **Casa: Pequena História de uma idéia**. Rio de Janeiro: Record, 1999
- THORNTON, Sarah. **Sete Dias no Mundo da Arte**. Rio de Janeiro: Editora Agir, 2010.
- WOLFF, Janet. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982

Outros

- SILVA, Gustavo. Romero Britto, o brasileiro mais poderoso (e odiado) da arte contemporânea. Revista GQ, nov/2014. Disponível em <<http://gq.globo.com/Prazeres/Poder/noticia/2014/11/romero-britto-o-brasileiro-mais-poderoso-e-odiado-da-arte-contemporanea.html>>
- Filme "Minha Obra Prima" (Argentina, 2018)

DESIGN: VIDA OUTRA, MUNDO OUTRO

Professor Jofre Silva

Código da disciplina: BAP715

Terças, 9h-12h

Ementa

A disciplina discute o papel do design na formulação de uma vida outra, mundo outro. Assim, trata a visibilidade de coisas, espaços, eventos, objetos, discursos e experiências. Destaca singularidades do pensamento, observando especialmente tecnologias e práticas nos processos de criação. Busca compreender as relações das esferas do saber, do poder e do sujeito, no campo de vidas, lutas e estratégias de resistência na modernidade.

Dinâmica das Aulas

Aulas dialogadas. Seminários para a discussão de textos, vídeos etc. Exercícios práticos experimentais em sala.

Avaliação

Apresentação dos seminários em sala de aula com um trabalho final, teórico-prático, relacionado ao projeto de pesquisa do participante.

Bibliografia

BARTHES, Roland. **Aula**: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Colégio de França. São Paulo: Cultrix, 1980.

_____. **O neutro**: anotações de aulas e seminários ministrados no Collège de France, 1977- 1978. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Trad. Claudia S. Martins. São Paulo: Brasiliense, 2005.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Curso dado no Collège de France (1981-1982). Tradução Marcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. **A coragem da verdade**: o governo de si e dos outros II. Curso dado no Collège de France (1983-1984). São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

LEENHARDT, Jacques. **Reler os anos 60-70: entre estruturalismo e pós-estruturalismo. Uma reviravolta na cultura e na arte?** Curso dado na PUC-Rio, Escola de Altos Estudos da CAPES, 2014.

DESIGN de JOGOS

Professor Claudio Esperança

Código da disciplina: BAPXXX

Terças, 13h-16h

Ementa

Disciplina de natureza teórico-prática na qual se estudam técnicas para planejamento e construção de jogos interativos computadorizados. Estudaremos os conceitos de jogabilidade, narrativa e engajamento e os fatores de design associados.

Objetivo Geral

Ser capaz de projetar jogos interativos simples e entender as etapas para sua implementação. A parte prática se apoiará no uso de plataformas de desenvolvimento de jogos, bem como ferramentas de produção gráfica.

Conteúdo

Introdução ao curso;
História dos jogos;
A indústria dos jogos;
Conceitos básicos dos jogos;
Por que jogamos?
Tipos de jogos;
O modelo MDA;
Regras e mecânica;
Animação e interação em jogos;
Introdução aos engenhos de jogos Unreal e Unity;

Dinâmica das Aulas

As aulas se revezarão entre apresentação e discussão de textos teóricos e atividades práticas de implementação e avaliação de jogos.

Avaliação

Cada aluno será avaliado quanto à sua participação nas apresentações e discussões em sala de aula bem como nas atividades de implementação. Ao final do curso, espera-se que cada aluno apresente a definição e planejamento para construção de um jogo de médio porte, bem como a implementação de um pequeno número de jogos simples.

Bibliografia Preliminar

The Art of Game Design : a Book of Lenses. Jesse Schell. Amsterdam ; Boston :Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008.

Patterns in Game Design. Staffan Bjork, Jussi Holopainen. Charles River Media, 2005.

The art of computer game design. Chris Crawford, 1984.

MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, 2004.

I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. Greg Costikyan. CGDC Conf. (2002).

DESIGN ECOSSOCIAL

Professora Beany Guimarães Monteiro

Código da disciplina: BAP720

Quarta, 9h-12h

Ementa

Investigação sobre o pensamento no campo do design, à luz das noções de forma e de informação de Gilbert Simondon.

Objetivo Geral

Associar a divisão do pensamento prático e teórico à compatibilização das condições naturais e das condições técnicas, considerando as modalidades primárias e secundárias do pensamento e do ato técnico, os objetos técnicos e as características das coisas buscadas pelo pensamento indutivo.

Conteúdo

Individuação, forma e informação
Objetos, indivíduos e conjuntos técnicos
Pensamento técnico, pensamento teórico e pensamento prático
Meio associado
Autonomia

Dinâmica das Aulas

Leitura, debates e apresentação de seminários, a partir de textos definidos previamente, elaboração de um artigo, em formato livre. A organização da disciplina ocorrerá na plataforma AVA/UFRJ.

Avaliação

Realização de pesquisas teórico-práticas sobre o tema da dissertação e sua relação com o objetivo geral da disciplina. Elaboração de um glossário sobre a pesquisa realizada, envolvendo os aspectos teóricos e práticos correspondentes. Elaboração de um texto na forma de um ensaio ou artigo científico. Apresentação de dois seminários, sendo o primeiro sobre a pesquisa realizada e o segundo sobre o texto científico.

Bibliografia Preliminar

- DUHEM, L. (2015) "Penser le numérique avec Simondon". In: https://www.academia.edu/9024613/Penser_le_numérique_avec_Simondon_Thinking_the_digital_with_Simondon_ Acesso em 18 de junho de 2018.
- MONTEIRO, B., (2020) "Objetos Intermediários de Concepção: modelização, coordenação e comunicação em meios associativos". In GRIMALDI, M.(Org) **Arquivos da Escola de Belas Artes**. Rio de Janeiro, RioBooks, julho de 2020, pp. 137-151. Disponível em: <https://bit.ly/2FQvR4L>
- MER, S. , JEANTET, A., TICHKIEWITCH, S., (1995) "Les Objets Intermédiaires de la conception : Modélisation et Communication". In: KHALDOUN, Z., CAELEN, J., **Le communicationnel pour concevoir**. Paris, Europa Productions.
- MONTEIRO, B., (2011) "Conhecimentos Autônomos em Design: assimetrias de um campo de ação." **Revista Interfaces**, número 14, vol. I/ janeiro-julho de 2011.
- MONTEIRO, B. (2020) "Ensino, Pesquisa E Extensão Universitária sob a ótica do Design para Inovação Social". **MIX Sustentável**, [S.l.], v. 7, n. 1, p. 151-158, dez. 2020. ISSN 24473073. Disponível em:<<http://www.nexus.ufsc.br/index.php/mixsustentavel>> doi:<https://doi.org/10.29183/2447-3073.MIX2020.v7.n1.151-158>.
- MORIN, A. (2010) **Cheminer ensemble dans la réalité complexe. La recherche-action intégrale et systémique** (RAIS). Paris: L'Harmattan.



PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO
EM DESIGN
EBA | UFRJ

SANTOS, M. (2020) **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo, EdUSP, 2020 (Primeira edição 1996).

NICOLESCU, B. (1996) "La transdisciplinarité. Manifeste". Monaco: Éditions du Rocher.

SIMONDON, G., (2013) **L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information**. Grenoble, Éditions Jérôme Millon, 2013 (Primeira edição 2005).

SIMONDON, G. (2014) **Imagination et Invention**. 1965-1966. Paris:PUF.

SIMONDON, G., (1958) **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris, Aubier, Éditions Montaigne, 1958.

VISUALIZAÇÃO DE DADOS

Professora Doris Kosminsky

Código da disciplina: BAP716

Quintas, 9h-12h

Ementa

A visualização de dados tem como seus principais objetivos ampliar a cognição, possibilitar a aquisição de conhecimentos e a obtenção de insights a partir da exploração de dados. Trata-se de um campo em expansão na prática e na pesquisa em design.

O curso propõe o aprofundamento teórico e prático no tema da visualização de dados, a partir de atividades e exercícios práticos, aulas teóricas, seminários de apresentação de textos. Como trabalhos finais espera-se o design de uma visualização interativa ou física empregando dados reais em diálogo com um artigo científico.

Objetivo Geral

Compreender os processos de criação de soluções visuais para a comunicação de dados e informações e desenvolver um posicionamento crítico sobre a visualização de dados no campo do design.

Conteúdo

Introdução à Visualização de Dados: por que visualizar?
Dados, informação e conhecimento
Definições: visualização de dados e infografia
Histórico: exemplos clássicos
Tipos de dados: nominais ou categóricos, ordinais e quantitativos ou numéricos
Tipos de visualização e suas funções
Codificação visual: marcas e atributos visuais
Componentes de uma visualização
Teoria da Gestalt aplicada à visualização de dados
Tufte e as regras visuais
Método para o design de visualização de dados
Ferramentas para visualização
Animação em visualização
Interação em visualização
Pesquisa e Crítica em visualização

Dinâmica das Aulas

As atividades consistirão em aulas expositivas, seminário de apresentação de textos clássicos do campo, exercícios práticos experimentais, produção de visualização sobre dados reais e elaboração de artigo científico.

Avaliação

Ao longo do curso, os estudantes deverão participar ativamente das práticas e seminários. Ao final do curso, cada estudante deverá ter concluído uma visualização sobre dados reais e apresentar um artigo científico em que discuta a contribuição do seu trabalho para o campo do design.

Bibliografia Preliminar

BERTIN, Jacques. **Semiology of Graphics**. California, Esri Press, 2010. [1967]



- CAIRO, Alberto. **Infografía 2.0. Visualización interactiva de información em prensa.** Madrid: Alamut, 2008.
- _____. **El arte funcional. Infografía e visualización de información.** Madrid: Alamut, 2011.
- _____. **The truthful art: data, charts, and maps for communication.** Place of publication not identified: New Riders, 2016.
- _____. **How charts lie: getting smarter about visual information.** New York, NY: W.W. Norton & Company, 2019.
- CARD, Stuart K. **Readings in information visualization: using vision to think.** San Diego: Academic Press, 1999.
- COSTA, A. B. F. DA et al. **Fluxo do trabalho com dados: do zero à prática** [recurso eletrônico]. São Paulo: Escola de Dados, 2021.
- D'IGNAZIO, C.; KLEIN, L. F. **Data feminism.** Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.
- ENGBRETSEN, M.; KENNEDY, H. (EDS.). **Data visualization in society.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.
- FRIENDLY, M.; WAINER, H. **A history of data visualization and graphic communication.** Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2021.
- FRY, Ben. The Seven Stages of Visualizing Data. In: _____ **Visualizing Data. Exploring and Explaining Data with the Processing Environment.** Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2008. pp. 1-18.
- GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience: User Centered Design for the Web and Beyond.** Upper Saddle River: Prentice Hall, 2009.
- GAVIRIA, Andres Ramirez. When is Information Visualization Art? Determining the Critical Criteria. **Leonardo**, Vol. 41, No. 5, pp. 479-482, 2008
- HEER, J.; BOSTOCK, M.; OGIEVETSKY, V. A tour through the visualization zoo. **Communications of the ACM**, v. 53, n. 6, p. 59–67, 1 jun. 2010.
- ILIINSKY, Noah and STEELE, Julie. **Designing Data Visualizations.** California: O'Reilly Media, 2011.
- ISENBERG, Petra et al. Collaborative visualization: definition, challenges, and research agenda. **Information Visualization**, v. 10, n. 4, p. 310-326, 2011.
- JUDELMAN, G. Aesthetics and Inspiration for Visualization Design: Bridging the Gap between Art and Science. **International Conference on Information Visualisation (IV'04)**, IEEE; pp. 245-250, 2004. Disponível em http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/academic/courses/07f200a/infovis_aesthetics.pdf. Acesso em 14/jul/2016.
- KIRK, Andy. **Data visualisation: a handbook for data driven design.** 2nd ed. Los Angeles London New Delhi Singapore Washington DC Melbourne: SAGE, 2019.
- KOSARA, Robert. Visualization Criticism – The Missing Link Between Information Visualization and Art. **IEEE Computer Graphics and Applications**. Vol. 28(3), pp. 13-15, 2008a. Disponível em: <http://www.viscenter.uncc.edu/TechnicalReports/CVC-UNCC-07-07.pdf>. Acesso em 14/05/2010.
- KOSARA, Robert. What is Visualization? A Definition. In: **eagereyes. Visualization and Visual Communication.** 2008b. Disponível em: <http://eagereyes.org/criticism/definition-of-visualization>. Acesso em 14/05/2010.
- KOSMINSKY, Doris. Visualidade e visualização: olhar, imagem e subjetividade. In: LESSA, W. D.; MARTINS, M.; MONAT, A. S.; SZANIECKI, B. (Org.). **Dispositivo Fotografia e Contemporaneidade.** 1ed. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2013, p. 82-100.
- KOSMINSKY, Doris; LUDWIG, Luiz; CASTRO, Barbara. **Existência numérica.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2018.
- LIMA, Manuel de. **Visual Complexity. Mapping Patterns of Information.** New York: Princeton Architectural Press, 2011.
- LUPI, G.; POSAVEC, S.; POPOVA, M. **Dear data.** New York: Princeton Architectural Press, 2016.
- MANOVICH, Lev. **The anti-sublime ideal in data art.** Disponível em: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc. Publicado em 2002. Acesso em 20/ago/2006.



- _____. **What is visualization?**
http://manovich.net/blog/wpcontent/uploads/2010/10/manovich_visualization_2010.doc. Publicado em 2010. Acesso em 26/jan/2011.
- MAZZA, R. **Introduction to information visualization**. London: Springer, 2009.
- McCLOUD, Scott. **Understanding Comics. The invisible art**. New York: HarperCollins Publishers, 1994.
- MEIRELLES, Isabel. **Design for Information. An introduction to the histories, theories, and best practices behind effective information visualizations**. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers, 2013.
- MUNZNER, Tamara. **Visualization, Analysis & Design**. Boca Raton: CRC Press, 2014.
- NORMAN, Donald A. **Design Emocional. Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Roco, 2008.
- NEURATH, Otto. **From hieroglyphics to Isotype. A visual autobiography**. London: Hyphen Press, 2010.
- SPENCE, R. **Information Visualization - An Introduction**. 3a. ed. Londres: Springer, 2014. v. 1
- SHNEIDERMAN, B. The eyes have it: a task by data type taxonomy for information visualizations. *In*: 1996 IEEE SYMPOSIUM ON VISUAL LANGUAGES, 1996, Boulder, CO, USA. **Proceedings 1996 IEEE Symposium on Visual Languages**. Boulder, CO, USA: IEEE Comput. Soc. Press, 1996. p. 336–343. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/VL.1996.545307>. Acesso em: 8 set. 2018.
- TUFTE, E. R. **The Visual Display of Quantitative Information**. Cheshire, CT: Graphics Press, 2007.
- _____. **Visual Explanations**. Connecticut: Graphic Press, 1997.
- _____. **Envisioning Information**. Cheshire, CT: Graphics Press.
- _____. **Beautiful Evidence**. Connecticut: Graphic Press, 2010.
- URIST, J. **How Data Became a New Medium for Artists**. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/05/the-rise-of-the-data-artist/392399/>>. Acesso em: 19 jul. 2019.
- VANDE MOERE, Andrew & PURCHASE, Helen. On the role of design in information visualization. **Information Visualization**. 10(4), pp. 356–371, 2011. DOI: 10.1177/1473871611415996.
- WARE, Colin. **Information visualization: perception for design**. Fourthed. Philadelphia: Elsevier, Inc, 2020.
- YAU, Nathan. **Data Points: Visualization that means something**. Indianapolis, John Wiley & Sons, 2013.

SEMIÓTICA E DESIGN

Professora Raquel Ferreira da Ponte

Código da disciplina: BAP723

Quintas, 13h-16h

Ementa

A disciplina, de caráter teórico-prático, tem como objetivo promover a compreensão do design como um processo semiótico. Baseando-se na filosofia de Charles Sanders Peirce, pretende-se ressaltar o caráter representativo e interpretativo dos produtos de design, bem como sua retórica e seus efeitos sobre o público-alvo.

Objetivo Geral

A filosofia peirciana, que abarca a Semiótica, a Fenomenologia, o Pragmatismo e a Metafísica, contribui para compreendermos o design como um processo contínuo e entendermos o projeto não apenas como a fase da ideação, mas também como a soma da conceituação, da produção e do uso dos produtos de design. Em um mestrado de cunho teórico-prático, o complexo teórico peirciano se torna relevante na medida em que relaciona teoria e prática como continuidades, reforçando a importância da materialização e do uso dos produtos de design como parte do projeto, na medida em que a chave da interpretação está no intérprete. Além do objetivo de promover o conhecimento da filosofia de Peirce, tão pertinente para avaliar os fenômenos de comunicação contemporâneos, a disciplina propõe que os alunos reflitam sobre as consequências práticas das existências criadas pelos designers – os produtos de design – para a sociedade e, portanto, sobre as questões éticas decorrentes da atuação no campo.

Conteúdo

Design como ciência da invenção.
Fenomenologia e Metafísica peircianas.
Criação no Design.
Semiótica peirciana: signo, tricotomia do objeto e tricotomia do interpretante.
Matrizes da Linguagem e do Pensamento.
Fixação das crenças.
Retórica no design.
Pragmatismo, semiose infinita e cocriação.
Ética e design.
Análise semiótica.

Dinâmica das Aulas

As aulas consistem primeiramente em debates a partir da leitura prévia de textos definidos com antecedência mínima de uma semana. A organização da disciplina ocorrerá via Google Classroom.

Avaliação

Ao longo da disciplina serão solicitadas aos alunos algumas tarefas, como trabalhos práticos, pesquisas ou contribuições em forma de referências visuais ou textuais que serão consideradas como participação na disciplina e por isso somam parte da nota. Ao final do curso, cada estudante deverá apresentar um artigo científico que relacione o conteúdo da disciplina a seu projeto de pesquisa.

Bibliografia Preliminar

A.TELIER, et al. **Design things**. Massachusetts: The MIT Press, 2011.
BUCHANAN, Richard. Rhetoric, humanism and design. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **Discovering design. Explorations in design studies**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1995a. p.23-66.
ARGAN, Giulio Carlo. **A história na metodologia do projeto**. Revista Caramelo, São Paulo, n. 6, p.156-170. 1993.



- DUNNE, Anthony & RABY, Fiona. **Speculative everything**: design, fiction and social dreaming. Massachusetts: MIT Press, 2013.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- _____. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- EMANUEL, Bárbara. **Rhetoric in Graphic Design**. 2010. 94 f. Dissertação (Mestrado em Design Integrado) – Hochschule Anhalt, Dessau, 2010.
- FORTY, Adrian. Diferenciação em Design. In **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.89-129.
- IBRI, Ivo Assad. **Kósmos noêtos**. São Paulo: Perspectiva, Hólon, 1992.
- IBRI, Ivo Assad. **Fundando a arte nas coisas sem nome**: reflexões sobre algumas sementes peircianas [ainda não publicado - pré-print, 2013].
- INGOLD, Tim. "Introduction: The Perception of the User-Producer". In: **Design and Anthropology**. Burlington: Ashgate, 2012, p. 19-33.
- _____. **Making**. Nova Iorque: Routledge, 2013.
- LISZKA, James Jakób. Peirce's revolutionary concept of rhetoric. In: BERGMAN, M., PAAVOLA, S., PIETARINEN, A.-V., & RYDENFELT, H. (Eds.) **Ideas in action**: Proceedings of the Applying Peirce Conference. Nordic Studies in Pragmatism 1. Helsinki: Nordic Pragmatism Network, 2010. p.118-133.
- LUPTON, Ellen. **The designer as producer**. Disponível em https://www.typotheque.com/articles/the_designer_as_producer. Consultado em 26 ago 2015.
- NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
- PEIRCE, Charles Sanders. The fixation of belief. **Popular Science Monthly** 12, p.1-15, nov. 1877.
- PETRILLI, Susan. **Semioethics, subjectivity and communication**. For the humanism of otherness. Disponível em: <https://www.susanpetrilli.com/files/semioethics.pdf>. Acesso em 24 nov 2021.
- PONTE, Raquel Ferreira da. **Reflexões sobre o processo semiótico da identidade televisiva**: o sonoro, o visual e o verbal nas vinhetas. 2009. 210 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI-UERJ), Rio de Janeiro, 2009.
- _____. **Design sob uma perspectiva peirciana**: o processo de criação de existências e suas consequências práticas. 2017. 202 f. Dissertação (Doutorado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI-UERJ), Rio de Janeiro, 2017.
- _____. **Peircean interpretants and Visual Communication** [2021, no prelo].
- POPPER, Karl. **Of Clouds and Clocks**: an approach to the problem of rationality and the freedom of man. In Objective Knowledge: An Evolutionary Approach. Disponível em http://www.the-athouse.com/2011/Of_Clouds_and_Clocks_Part_1.pdf. Acesso em 05 out 2021.
- SANDERS, Elizabeth B. N. From user-centered to participatory design approaches. In: FRASCARA, Jorge (Ed.). **Design and the Social Sciences: Making Connections**. Taylor & Francis, 2002, p. 1-8.
- SANDERS, Elizabeth B. N. & STAPPERS, Jan Pieter. **Co-creation and the new landscapes of design**. Taylor and Francis Online, 2008. Disponível em <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15710880701875068>. Consultado em 05 set 2016.
- SANTAELLA, Lucia. **Teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- _____. **Matrizes da linguagem do pensamento**: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- SECOMANDI, Fernando; SNELDERS, Dirk. The Object of Service Design. *Design Issues*, Massachusetts, v. 27, n. 3, p.20-34. 2011. TYLER, Ann C. Shaping belief: the role of audience in visual communication. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **The idea of design**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1995. p.104-112.
- SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Estratégias semióticas da publicidade**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- SILVEIRA, Lauro Frederico Barbosa da. **Curso de Semiótica Geral**. São Paulo: Quartier Latin, 2007.
- TYLER, Ann C. Shaping belief: the role of audience in visual communication. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **The idea of design**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1995. p.104-112.